

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan tingkah laku, keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk mendapatkan pengalaman dan materi yang di pelajari. Sobry Sutikno (Djamaluddin 2019:6) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. dalam hal ini perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya”.

Suardi (2018:2) menyatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya”. Selain itu Octavia (2020:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pengetahuan dan pengalaman baru sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang relatif baik dan bermanfaat bagi diri sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu kegiatan yang kompleks dan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, tetapi mengandung banyak tindakan

yang harus dilakukan agar hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Mengajar pada prinsipnya adalah membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Nasution (Kusumawati 2019:58) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi belajar mengajar”. Selain itu Nasution (Rahmat 2019:4) menyatakan bahwa “Mengajar adalah sebagai: 1) penanaman pengetahuan pada peserta didik, 2) penyampaian kebudayaan kepada peserta didik, 3) suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik, 4) membimbing aktivitas peserta didik, 5) membimbing pengalaman peserta didik dan 6) membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya”.

Octavia (2022:7) menyatakan bahwa “Mengajar adalah sebagai interaksi antara siswa dan guru dalam suatu kegiatan atau suatu aktivitas dalam rangka menciptakan suatu situasi dan kondisi belajar yang kondusif”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses kegiatan membina dan membimbing peserta didik sehingga peserta didik mau belajar dengan menanamkan pengetahuan siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, kecakapan, pengalaman dan kemampuan yang dimiliki.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru yang membuat perancangan setiap kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik aktif dalam mempelajari atau menguasai materi pembelajaran. Winataputra (Wahab 2021:3) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kapasitas serta kualitas belajar pada diri peserta didik”. Selain itu Hilda, dkk (2023:16) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses interaktif, terencana, dan terarah yang melibatkan peserta didik, guru, materi pembelajaran, serta lingkungan belajar”.

Winantaputra (Ariani 2022:6) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Selanjutnya Octavia (2020:6) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik dan proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Sani (2019:38) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dari dalam diri dan faktor eksternal dari luar diri”. Selain itu Haryanto (2023:11) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”.

Suprijono (Kulsum 2023:9) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang berupa: 1) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, 2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang atau kemampuan melakukan aktivitas kognitif, 3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan mengarahkan

aktivitas kognitifnya sendiri, 4) keterampilan motorik, yaitu melakukan serangkaian gerak jasmani, dan 5) sikap adalah kemampuan menginternalisasi nilai-nilai”. Selanjutnya Syafaruddin, dkk (2019:80) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari konsekuensi penilaian proses belajar siswa suatu capaian yang telah diraih oleh siswa, bagaimana keadaannya dan didapatkan dengan adanya usaha terlebih dahulu”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, sikap, keterampilan, yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor ekstern adalah yang berasal dari luar diri seseorang. Kedua faktor tersebut dapat menjadi pendukung dan penghambat hasil belajar seseorang. Keberhasilan siswa merupakan hasil utama yang dilakukan dengan sungguh-sungguh. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Nugraha (Hilda 2023:10) menyatakan bahwa “Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif. Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dan juga tingkat kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa”. Selain itu Mahtumi, dkk (2022:22) menyatakan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri seperti faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah dan faktor masyarakat”.

Hilda, dkk (2023:10) menyatakan bahwa “Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang

memengaruhi hasil belajar itu sendiri”. Yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor Intern (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik)
 1. Faktor fisiologis, merujuk pada kondisi fisiologis siswa seperti kesehatan fisik, energi, kebutuhan tidur yang mempengaruhi kemampuan belajar. Selain itu, kondisi panca indera seperti pendengaran, penglihatan dan motorik yang dapat mempengaruhi proses belajar.
 2. Faktor psikologis, terkait dengan aspek psikologis siswa seperti minat terhadap materi pembelajaran, kecerdasan, bakat, motivasi belajar dan kemampuan kognitif.
- b. Faktor Ekstern (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik)
 1. Faktor lingkungan, meliputi lingkungan alami dan lingkungan sosial-budaya. Lingkungan alami mencakup kondisi fisik tempat belajar, seperti suhu, pencahayaan, kebisingan dan fasilitas fisik. Lingkungan sosial-budaya mencakup pengaruh keluarga, teman sebaya, norma sosial, dan budaya yang ada di sekitar siswa.
 2. Faktor instrumental, terdiri dari komponen-komponen pendidikan, kurikulum, program pembelajaran, serta peran guru.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah yang timbul dari diri peserta didik seperti cara belajar, minat dan perhatian dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan, keluarga dan masyarakat.

2.1.6 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Octavia (2020:13) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan

(pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Model pembelajaran merancang kegiatan belajar agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas”. Selain itu, Parta (Kurniawan 2022:18) menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan penjelasan secara sistematis tentang bagaimana pembelajaran harus dilakukan guna membantu siswa dalam belajar kearah tujuan tertentu yang harus dicapai, sintaks dan tahapannya akan diterapkan dalam model pembelajaran tersebut”.

Ariani (2022:91) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Selanjutnya Mahtumi, dkk (2022:24) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau seluruh rangkaian pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan aktivitas proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan.

2.1.7 Model *Discovery Learning*

a. Pengertian

Model pembelajaran sangat erat ikatannya dengan cara belajar siswa dan cara mengajar guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan idenya dengan lebih mudah. Darmawan (2018:111) menyatakan bahwa “Model *Discovery Learning* adalah sebuah model pembelajaran dan tertuju pada sejumlah acuan untuk melaksanakan pembelajaran serta memiliki perbedaan pada tingkatan tertentu berdasarkan pengalaman penemuan dari pengalaman pembelajaran sebelumnya”.

Selain itu Pranoto (2023:29) menyatakan bahwa “Model *Discovery Learning* adalah menekankan pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata dan mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar”.

Sartunut (2022:6) menyatakan bahwa “Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa harus berperan aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri, dan siswa mampu mengetahui sendiri informasi yang sudah mereka miliki”. Selanjutnya Widiyatmoko (2023:109) menyatakan bahwa “Model *Discovery Learning* (pembelajaran penemuan) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan peran siswa dan mengembangkan cara berpikir kritis siswa dalam menemukan serta menyelidiki konsep pembelajaran sendiri, sehingga hasil yang diperoleh bertahan lama dalam ingatan siswa itu sendiri.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam model *Discovery Learning* Veerman (Susana 2019:8) sebagai berikut:

A. *Orientation*

Sintaks *orientation* melatih kemampuan interpretasi, analisis dan evaluasi pada aspek kemampuan berpikir kritis. Tahapan *orientation* dapat digunakan untuk tahapan yang lainnya terutama tahapan *hypothesis generation* dan *conclusion*.

B. *Hypothesis Generation*

Tahapan *hypothesis generation* membuat siswa merumuskan hipotesis terkait permasalahan. Siswa merumuskan masalah dan mencari tujuan dari proses

pembelajaran. Sintak *hypothesis generation* melatih kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi dan inferensi. Masalah yang telah dirumuskan diuji pada tahapan *hypothesis testing*.

C. Hypothesis Testing

Tahapan pengujian hipotesis siswa harus merancang dan melaksanakan eksperimen untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan, mengumpulkan data dan mengkomunikasikan hasil dari eksperimen. Sintaks *hypothesis testing* melatih kemampuan regulasi diri, evaluasi, analisis, interpretasi, dan penjelasan.

D. Conclusion

Siswa memutuskan fakta-fakta hasil pengujian hipotesis apakah sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan atau siswa mengidentifikasi ketidaksesuaian antara hipotesis dengan fakta yang diperoleh dari pengujian hipotesis. Tahapan *conclusion* membuat siswa merevisi hipotesis dengan hipotesis yang baru. Sintaks *conclusion* melatih kemampuan menyimpulkan, analisis, evaluasi dan penjelasan.

E. Regulation

Tahapan *regulation* berkaitan dengan proses perencanaan, monitoring dan evaluasi. Monitoring merupakan sebuah proses untuk mengetahui kebenaran langkah-langkah dan tindakan yang diambil oleh siswa terkait waktu pelaksanaan dan hasil berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Guru mengkonfirmasi kesimpulan dan mengklarifikasi hasil-hasil yang tidak sesuai untuk menemukan konsep sebagai produk dari proses pembelajaran. Sintak *regulation* melatih kemampuan evaluasi, regulasi diri, analisis, penjelasan, interpretasi, dan menyimpulkan.

c. Kelebihan-kelebihan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam implementasinya memiliki kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* menurut Darmawan (2020:115) yaitu:

- a) Membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif yang berguna untuk penemuan kunci keberhasilan dalam belajarnya.
- b) Kompetensi yang diperoleh dalam model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer kompetensi selanjutnya.
- c) Menumbuhkan rasa senang peserta didik, karena tumbuhnya rasa pencarian yang tentunya selalu berhasil.
- d) Model ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya.
- e) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.
- f) Model ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan teman-temannya.
- g) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang tuntas dan utuh.
- h) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pelajaran yang diikutinya.
- i) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru dengan bekal hasil temuan belajar sebelumnya.
- j) Mendorong peserta didik selalu berpikir dan belajar kelas atas inisiatif sendiri.
- k) Mendorong peserta didik berpikir dengan intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri untuk nantinya ditemukan jawabannya oleh dirinya sendiri.
- l) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik tanpa terpengaruh keterlambatan dari teman-temannya.
- m) Selama pembelajaran berlangsung situasi proses belajar menjadi lebih dinamis.
- n) Proses belajar meliputi semua aspek yang dimiliki peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya dengan kompetensi yang diharapkan.

- o) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik agar terus belajar mandiri.
- p) Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar yang ada di kelas, sekolah, dan sumber belajar lainnya.
- q) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu sesuai dengan potensi masing-masing.

d. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Kelemahan-kelemahan yang sering dijumpai dalam sekolah ketika menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Model ini terlalu menuntun kesiapan pikiran untuk belajar pada diri peserta didik, padahal setiap peserta didik pasti berbeda kondisi dan kemampuan berpikirnya.
- 2) Model ini cocok untuk jumlah siswa sekitar 25 orang dikelas.
- 3) Membutuhkan waktu yang lama dalam setiap pembelajaran untuk membantu peserta didik hingga mampu menemukan teori atau pemecahan masalah.
- 4) Harapan-harapan yang dimiliki model ini terlupakan ketika guru yang akan menerapkannya berhadapan dengan peserta didik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 5) Pembelajaran dalam model *Discovery Learning* ini sulit dalam mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi yang secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 6) Alur proses berpikir yang harus diikuti peserta didik terlalu linier, karena peserta didik telah dipilih terlebih dahulu.

2.1.8 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk mengajar untuk menyampaikan sebuah informasi dari pendidik kepada peserta didik, begitupun

sebaliknya. Jamalia (Hilda 2023:18) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan”. Selain itu Hamka (Nurfadhillah 2021:13) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut”.

Pagara, dkk (2022:11) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif”. Selanjutnya Triana, dkk (2023:1) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana yang mempermudah guru dalam penyampaian informasi maupun materi kepada siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk benda yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk tujuan menyampaikan informasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Jenis media pembelajaran menurut Satrianawati (2022:6) secara umum sebagai berikut:

1. Media Visual: media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, mimiatur, alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio: media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara atau CD dan sebagainya.
3. Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur yaitu VCD.
4. Multimedia: multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh. Contoh lainnya: media *Power Point*

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Kustandi (2020:17) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, 3) memberi instruksi. Selain itu Heryana, dkk (2023:84) menyatakan bahwa “Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan baik apabila telah memenuhi indikator-indikator penilaian dalam pengembangan suatu media”.

Chomaidi (2018:84) mengatakan bahwa “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi pendidik dan peserta didik dengan salah satu cara untuk siswa memperoleh informasi dari guru dan sebagai bahan acuan bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Pengertian Media *Power Point*

Media *Power Point* adalah aplikasi dalam bentuk slide persentasi yang interaktif untuk membantu pemaparan materi. Rosyid, dkk (2021:79) menyatakan bahwa “Media *Power Point* merupakan program aplikasi presentasi dibawah *microsoft office*. Dalam penggunaan ini aplikasi tidak memerlukan piranti lunak, karena telah tersedia didalam program media *Power Point*”. Selain itu Yunita (2020:3) menyatakan bahwa “*Power Point* adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan *trainer*. Kehadiran *Power Point* sebuah presentasi berjalan dengan mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih”.

Akbar, dkk (2023:68) menyatakan bahwa “*Power Point* adalah salah satu alat presentasi pembelajaran yang paling umum digunakan. Program ini memungkinkan membuat Presentasi yang efektif, profesional dan mudah digunakan”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media *Power Point* merupakan aplikasi dalam bentuk slide presentasi yang interaktif dengan tujuan membantu menyampaikan pemaparan materi. Media *Power Point* sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video dan lain sebagainya.

e. Langkah-langkah Menggunakan Media *Power Point*

Menurut Hendra, dkk (2023:65) langkah-langkah menggunakan media *Power Point* adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *Power Point*.
2. Gunakan *template*.
3. Gunakan teks sederhana.
4. Teks harus mudah dibaca/dilihat.
5. Tambahkan animasi dan transisi.
6. Gunakan gambar.
7. Gunakan skema warna yang sesuai.

8. Gunakan chart atau tabel untuk penjelasan lebih praktis.
9. Pertimbangkan tampilan berbeda tiap slide.
10. Buat *slide* lebih interaktif.

f. Kelebihan Media *Power Point*

Dalam pembelajaran menggunakan *Power Point* maka memiliki kelebihan dan kekurangan. Rosyid (2021:79-80) menyatakan bahwa ”Penggunaan media pembelajaran *Power Point* memiliki banyak kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran”. Dibawah ini terdapat kelebihan media *Power Point* sebagai berikut:

1. Memudahkan pengguna membuat *slide* presentase di depan umum terutama memakai alat bantu seperti *screen projector*. *Software* membantu menyiapkan slide persentasi yang berkualitas dalam hitungan jam bahkan menit.
2. Dilengkapi beragam *Tools* seperti *text art*, *image impor*, *animation import*, *video import* dan lain lain yang membuat *slide* lebih menarik.
3. *Template* bervariasi, *Template* merupakan salah satu yang digunakan sebagai latar belakang untuk mempercantik tampilan persentase. *Background* yang disediakan bervariasi, sehingga pengguna bebas mengkreasikan *slide* dan tidak terfokus pada satu bentuk tampilan.
4. Dapat di-*Eksport* ke PDF, *eksport file* ke PDF sangat berguna apabila akan mem-*print slide*, karena format PDF telah didukung berbagai *platform*.
5. Memiliki fitur kolaborasi, *software Power Point* memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan seseorang dapat mengedit *file* presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda, sehingga proses pengerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.
6. Terdapat fitur *cloud service*, menerapkannya seabagi *default* penyimpanan sebelum pengguna menaruhnya ke *local stronge*.
7. Fitur *Authoring* sangat Advanced, pengguna dapat menandai, memberi kata sandi serta mengenkripsi *file* yang telah dibuat menggunakan aplikasi tersebut.

g. Kekurangan Media *Power Point*

Disamping kelebihan yang ditampilkan media *Power Point* memiliki kelemahan sebagai berikut:

1. Hanya digunakan pada *Platform Microsoft*, pekerjaan yang telah diselesaikan dengan *Power Point* tidak dapat diakses menggunakan *platform* selain *windows*.
2. Ketidakstabilan dokumen pada tiap versi, file yang dibuat pada versi lama, misalnya 2007 tidak dapat digunakan secara sempurna pada versi 2010, begitu pun sebaliknya.
3. Harga terlalu mahal, Khususnya untuk pelajar, mahasiswa dan pemilik usaha kecil, sebab *microsoft* memang mengeluarkannya untuk konsumen yang berasal dari pengusaha serta perusahaan besar.
4. Tergolong program yang berat, komputer harus memiliki spesifikasi yang baik, PC jadul dengan spesifikasi perangkat keras yang rendah akan kesulitan dalam menjalankannya, bahkan mungkin mengalami *crash*.

2.1.9 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa inggris “*scientia*” yang berarti saya tahu. “*Science*” terdiri dari natural science (Ilmu Pengetahuan Alam). Ilhami, dkk (2023:6) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistemis tentang gejala-gejala alam”. Selain itu, Pratiwi (2021:2) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah kumpulan pengetahuan berupa teori-teori mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan telah diuji kebenarannya, melalui proses metode ilmiah dari pengamatan, studi, dan pengalaman disertai sikap ilmiah di dalamnya”.

Wetyawati (2019:268) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dialam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang

diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta. IPA adalah istilah yang digunakan yang merujuk kepada ilmu dimana objeknya adalah benda benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum berlaku kapan pun dan dimana pun.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan agar siswa memiliki konsep ilmu alam sehingga akan diperoleh pengetahuan untuk terbentuknya sikap dan perilaku menjaga keteraturan alam. Pratiwi (2021:9-10) mengatakan bahwa IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungannya, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan.

2.1.10 Materi Pelajaran

Perubahan dan Sifat Benda (Tema 3 Sub Tema 2)



Gambar 2.1 Wujud Benda

A. Sifat-sifat Benda

1. Sifat Benda Padat

Banyak benda padat di sekitar kita. Coba kamu amati satu persatu. Mungkin kamu akan menemukan buku, penggaris, pensil, dan penghapus. Semua benda tersebut adalah benda padat karena bentuk dan ukurannya tidak berubah. Sifat benda dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a. Bentuk dan ukurannya tidak berubah.
- b. Memiliki permukaan (halus atau kasar).
- c. Memiliki warna.

Apabila kita meletakkan benda padat, maka benda tersebut akan tetap. Benda tidak dapat merubah wujudnya, warnanya juga tetap tidak berubah. Benda tersebut adalah batu, kerikil, pensil dan sebagainya.

Benda padat mudah kita dapatkan. Benda padat mudah diamati. Benda padat memiliki ciri tidak sama. Ada beberapa ciri ciri yang membedakannya yaitu bentuk dan warnanya, permukaan benda juga berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Ada pula benda padat yang berubah jika ditekan, yaitu berubah bentuknya. Misalnya plastisin, ada pula yang tetap seperti semula, hal itu tergantung lunak tidaknya benda.

2. Sifat Benda Cair

Perhatikan benda cair disekitar kita. Lihatlah air sungai dipegunungan. Pegunungan adalah tempat yang tinggi, air sungai dipegunungan mengalir ketempat yang lebih rendah, karena sifat air selalu mengalir dari tempat tinggi ke tempat yang lebih rendah. Contoh benda cair lainnya adalah minyak, kecap dan sirup. Benda cair juga memiliki ciri-ciri yaitu bentuknya selalu sama dengan wadahnya, selain itu benda cair dapat mengalir.

Coba perhatikan segelas air putih, bentuknya sama seperti wadahnya. Bentuk zat cair selalu mengikut dengan bentuk wadahnya. Jika air tersebut dituangkan kedalam botol maka bentuknya seperti botol.

Benda cair satu berbeda dengan lainnya, karena memiliki sifat yang berbeda. Yang membedakan misalnya warna, benda cair dibuat dengan berbagai warna. Benda cair memiliki kekentalan yang beragam. Air bersifat encer, jika dituang air lebih mudah mengalir. Berbeda dengan sirup dan kecap, sirup dan kecap lebih kental dan mengalir lebih lambat.

Benda cair memiliki sifat berbeda, misalnya sirup, air tawar, dan minyak goreng. Jika air tawar mengenai kulit terasa segar dan cepat kering, Sirup yang mengenai kulit akan terasa lengket karena manis dan jika minyak goreng mengenai kulit akan terasa licin.

3. Sifat-Sifat Benda Gas

Benda gas memiliki sifat lain, berbeda dengan benda padat dan benda cair. Benda gas umumnya tidak dapat dilihat. Contoh benda gas adalah udara, udara susah diamati dengan mata bahkan tidak bisa dilihat, akan tetapi bisa dirasakan keberadaannya. Contoh lain dari benda gas adalah asap kendaraan, asap kendaraan mengandung gas monoksida. Gas monoksida sangat berbahaya bagi pernapasan kita.

Udara adalah benda gas yang bening, mata tidak dapat melihat udara. Padahal udara ada disekitar kita. Untuk membuktikannya, coba kamu ambil gelas kosong dan coba benamkan kedalam air, gelas tidak dapat dibenapkan didalam air dengan posisi

terbalik karena pada gelas terdapat udara. Disetiap benda-benda terdapat udara. Air tidak dapat mengisi seluruh ruangan gelas, karena udara menghalangi masuknya air pada gelas. Berikut merupakan ciri-ciri benda gas:

a. Bentuk Benda Gas Tidak Tetap



Gambar 2.2 Balon Udara

Ternyata benda gas tidak memiliki bentuk yang tetap. Contohnya, ketika memompa udara masuk ke dalam balon. Semakin lama dipompa, udara akan semakin banyak. Karena dipompa, balon jadi mengembang/tidak tetap.

b. Benda Gas Menempati Seluruh Ruangan

Balon dipompa akan mengembang, begitu juga dengan ban sepeda. Udara mengembang keseluruhan ruangan benda. Ini menunjukkan gas menekan pada ruangan dan udara menempati seluruh ruangan balon.

B. Perubahan Sifat Benda

1. Perubahan Sifat Benda Karna Dibakar

Pernahkah kamu membakar sampah? Berbagai jenis bahan terkandung dalam sampah. Misalnya daun, kertas, kain dan plastik. Sebelum dibakar sampah terdiri banyak warna. Ranting berwarna coklat dan plastik sebagian besar berwarna hitam. Daun berwarna coklat dan sebagian besar kain berwarna putih. Sampah yang sudah lama berbau busuk. Sampah busuk dibakar, setelah dibakar sampah yang berwarna akan menjadi abu. Ketika dibakar muncul asap mengepul dan berbau hal tersebut menyatakan bahwa terjadinya dari benda padat bisa berubah menjadi benda gas karena ketika dibakar akan mengeluarkan asap yang mengepul.



Gambar 2.3 Kertas yang sedang dibakar

Benda yang dibakar mengalami perubahan sifat. Sifat benda mudah kita amati. Misalnya warna, bentuk dan baunya. Terdapat beberapa benda yang dibakar akan hilang. Hal ini terjadi pada berbagai jenis bahan bakar. Misalnya bensin, minyak tanah, batu bara, dan parafin. Sebetulnya bahan bakar tidak hilang, tetapi mengalami perubahan wujud. Apabila dibakar bahan bakar menjadi gas. Ketika dibakar terbentuklah asap. Ini juga salah satu perubahan sifat benda.

2. Perubahan sifat benda karena dipanaskan



Gambar 2.4 Cokelat Memeleh Ketika dipanaskan

Cokelat adalah benda padat. Namun setelah dipanaskan akan mencair, pada saat itu bentuk cokelat berubah. Sifat cokelat seperti benda cair. Karena mencair, cokelat meleleh dan dapat dibentuk menjadi satu bentuk yang lain. Jika masukkan cokelat kedalam kulkas, dalam beberapa jam cokelat akan mengeras seperti biasanya namun bentuknya bisa saja sudah berubah.

3. Perubahan Sifat Benda Karena diletakkan di Udara Terbuka



Gambar 2.5 Es Krim Meleleh

Air dapat membeku di tempat yang dingin. Misalnya es krim atau es batu. Es krim awalnya berwujud cair. Zat cair berubah menjadi padat setelah ditaruh di tempat dingin. Es krim akan berubah wujudnya jika diletakkan di tempat terbuka. Dalam waktu satu jam bentuknya berubah. Es akan mencair seperti air, sifatnya sama seperti air yaitu mencair.

Ada wadah yang dapat mengawetkan es. Wadah itu adalah termos, termos menjaga benda dari pengaruh udara. Termos dapat menjaga suhu benda atau di dalamnya tetap dingin atau panas. Serbuk kayu juga dapat mengawetkan es balok. Misalnya serbuk kayu sisa penggergajian, es balok di beri serbuk kayu untuk mengurangi pengaruh udara panas dari luar. Dengan serbuk kayu es tidak mudah mencair, walaupun ditaruh ditempat terbuka.



Gambar 2.6 Kapur Barus

Kapur barus biasanya diletakkan di dalam lemari. Dalam waktu tertentu bentuknya berubah. Bentuknya menjadi lebih kecil, setelah beberapa hari kapur barus akan habis. Kapur barus mengalami perubahan bentuk. Perubahan benda padat menjadi gas. Kapur barus memberikan bau wangi. Itulah sebabnya kapur barus berada di lemari.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi manusia untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan, karena tanpa ada pendidikan kita tidak akan bisa mengembangkan potensi diri yang kita miliki secara optimal. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Belajar adalah aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, mengembangkan kemampuan diri dalam belajar dibawah bimbingan pengajar/guru.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran.

Salah satu model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media *Power Point*. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri melalui serangkaian informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model *Discovery Learning* diterapkan untuk membantu meningkatkan keterampilan dan proses kognitif yang berguna untuk penemuan kunci keberhasilan dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media *Power Point* pada mata pelajaran IPA materi perubahan dan sifat benda diharapkan dapat menyajikan bentuk pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan atau pembelajaran tidak bersifat monoton. Dengan menggunakan media *Power Point* pembelajaran akan lebih jelas dan lebih bervariasi.

2.3 Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pengetahuan dan pengalaman baru sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang relatif baik dan bermanfaat bagi diri sendiri dalam berintegrasi dengan lingkungannya.
2. Mengajar adalah suatu proses kegiatan membina dan membimbing peserta didik sehingga peserta didik mau belajar dengan menanamkan pengetahuan siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, kecakapan, pengalaman dan kemampuan yang dimiliki.
3. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan peserta didik dan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.
4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, sikap, keterampilan yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor.
5. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau seluruh rangkaian pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan aktivitas proses belajar mengajar untuk mencapai pembelajaran dalam tujuan pendidikan.
6. Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan peran siswa dan mengembangkan cara berpikir kritis siswa dalam menemukan serta menyelidiki konsep pembelajaran sendiri, sehingga hasil yang diperoleh bertahan lama dalam ingatan siswa itu sendiri.

7. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk benda yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk tujuan menyampaikan informasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.
8. Media *Power Point* adalah merupakan aplikasi dalam bentuk slide presentasi yang interaktif dengan tujuan membantu menyampaikan pemaparan materi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Jaya (2021:45) mengatakan bahwa “hipotesis merupakan dugaan sementara dari jawaban atas rumusan masalah penelitian yang sudah dibentuk”.

Berdasarkan kerangka Teoritis dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learnin* Berbasis Media *Power Point* terhadap hasil belajar IPA materi Perubahan Sifat Benda di kelas III SD Swasta Cerdas Bangsa T.P 2023/2024.

